

## 영화 사운드디자인의 내러티브 공간 연구

이동환\*

### 요약

본 연구는 사운드공간영역이 갖는 내러티브 전달 기능에 대해 논의한다. 논의의 중요한 관점이 되는 사운드의 물리적 속성은, 일반적으로 잘 알려진 공간성 표현의 역할 뿐 아니라, 사운드가 내러티브의 전달을 통해 예술성을 갖는데도 그 역할을 한다. 사실적 현실을 인간이 인식하는 현실로 재구현한 영화적 현실에서 사운드는, 정보적 의미정도에 따라 인식의 층위를 갖도록 디자인 되고, 이는 사운드의 물리적 속성조절을 통해 인위적으로 형성된다. 인식의 상층위에 오는 사운드는 정보 전달의 역할을 담당하기 적합하고 하층위에 오는 사운드는 감정 전달 역할을 담당한다. 이를 통해 온스크린, 오프스크린, 앰비언트, 인터널, 온-디-에어, 넌다이제틱 각 영역이 독립적인 특성을 가지며 독자적인 내러티브 전달 역할을 가짐을 설명할 수 있다. 이로써 영화 사운드를 통해 형성되는 각각의 내러티브 공간이 갖는 미학적 효용성에 대한 구체적인 설명의 시도가 가능하다.

키워드 : 영화, 사운드, 내러티브, 공간

## The narrative space of sound design in films

Dong-Hwan Lee\*

### Abstract

The purpose of this study is to reassert the important role of sound design in creating narrative space in films. The main focus is on re-interpreting Chion's sound space composition as a narrative structure. The sound design process has been analyzed to find that the physical properties of sound are purposely manipulated to create the layers of sound to be perceived by the audience in the same way as human perception and cognition of the actual reality work, eventually to create the cinematic reality. The hierarchy of the layers is determined by the importance of the narrative information contained in each sound, with the higher layers being appropriate to convey the information of the narrative, and the lower layers being efficient to deliver the emotion to the audience. With this idea, each of the Chion's space composition is explained as a distinctive area in telling a story with the separate narrative role from the others.

Keywords : Film, Narrative, Sound, Space

### 1. 서론

영화 사운드의 공간에 대한 논의는, 사운드 자체에 대한 논의보다, 프레임 안의 이미지 위에

존재하거나, 프레임 밖의 보이지 않는 공간에 존재하는, 내러티브상 음원의 공간적 위치에 대한 논의로 주로 이루어져왔다. 사운드 자체의 물리적 음원은, 고정되어있는 스피커이지만, 관객에게 영화 사운드의 음원은, 프레임 안의 공간에서 자유롭게 움직이고, 프레임 안과 밖을 자유롭게 넘나드는, 이야기 속 대상으로 인식되기 때문이다. 관객은 그 대상의 위치를 사운드의 위치로 간주한다. 시옹(M. Chion)의 사운드 공간 영역 구분도, 이렇게 관객이 심리적으로 인식하는 음원의 위치를 기준으로 분류하고 있다. 음원이 프레임 안에 존재하는지의 여부에 따라 온스크린 사운드(onscreen sound)와 오프스크린 사운드

※ Corresponding Author : Dong-Hwan Lee

Received : September 12, 2016

Revised : October 15, 2016

Accepted : October 25, 2016

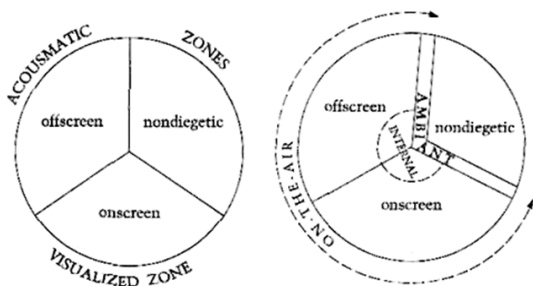
\* Seoul Media Institute of Technology, New Media Department

Tel: +82-2-6393-3114 , Fax: +82-2-6393-3280

email: [dhlee@smit.ac.kr](mailto:dhlee@smit.ac.kr)

(offscreen sound)로 나누고, 프레임의 안과 밖에 동시에 존재하는 배경소음을 앰비언트 사운드(ambient sound)로 따로 구분하고, 전화, 텔레비전 등 방송통신기기를 통해 나오는 소리를 온-디-에어 사운드(on-the-air sound)로 구분하며, 음원을 공간영역에서 구분하기 모호한 독백, 플래시백 등 등장인물의 주관적 내면의 소리를 인터널 사운드(internal sound)로 구분한다. 또 아예 이야기 밖에 존재하는 소리를 너다이제틱 사운드(nondiegetic sound)로 구분하는데, 나레이션이나 배경음악 등이 여기에 속한다.[1]

(그림 1) 시옹의 사운드 영역 구분[2]



(Figure 1) Chion's Sound Space Composition

그런데 이러한 구분은 단순히 이미지와의 상관관계를 토대로 한 사운드의 종류를 분류하는데 그치고 있다는 문제를 갖는다. 시옹은 이러한 구분이 갖는 미학적 효용성을 “음원의 가시성에 따른 대립, 객관성과 주관성, 또는 현실과 상상의 대립, 그리고 과거, 현재, 미래 사이의 차이”에서 찾을 수 있다고 밝히고는 있지만[3], 음원의 가시성과 관련한 어쿠스메틱 사운드가 주는 서스펜스에 대한 설명 외에는, 단순한 사운드의 구분만 언급한다. 다른 대표적인 사운드 공간에 대한 연구로 브레송(R. Bresson)의 오프스크린 사운드의 독자적인 이야기 전달 기능에 대한 논의[4]와 알트만(R. Altman)의 청점(point of audition)에 대한 논의[5] 등이 있는데, 이 또한 제한적이며, 모든 사운드 공간 각 영역이 갖는 예술적 기능을 설명하기엔 충분하지 않다. 국내에서도 어쿠스메트르에 관한 연구[6]와 오프스크린 사운드에 관한 연구[7],[8], 그리고 사운드의 청점에 관한 연구[9] 등이 있지만, 이를 제외한

연구는 활발히 이뤄지지 않고 있다. 본 논문은 이러한 사운드의 공간 영역이 갖는 미학적 효용성의 논의를 이어보고자 한다. 특히, 기존의 연구에서 배제되었던 사운드 자체의 물리적 속성과의 상관관계를 논의의 중요한 관점으로 두려고 한다. 시옹은 사운드 공간의 각 영역과 사운드 자체의 물리적 특성사이에 절대적인 상관관계가 존재하지 않음을 전제했다. 사운드의 공간적 위치를 규정하는 것은, 스피커를 통해 들려오는 사운드의 물리적 속성만으로는 불가능하고, 이미지 위의 음원과의 상관관계를 통해서야 가능함을 피력하며[10], 물리적 속성을 사운드 공간 논의의 관점에서 제외하였던 것이다. 그러나 사운드의 내러티브적 기능을 통한 예술성을 연구하는데 있어, 사운드의 물리적 속성에 대한 이해는, 보다 깊은 사운드 연구를 위한 기본 전제가 되어야 한다. 본 연구에서는 사운드의 물리적 속성에 대한 논의와 영화 사운드의 예술성 발현 방법과의 상관관계를 살펴보고, 이 관점에서 모든 사운드 공간 영역의 미적 효용성의 설명을 시도해 보고자 한다.

## 2. 영화 사운드의 물리적 속성

사운드 공간에 대한 논의에 앞서, 사운드를 통해 전달되는 내러티브의 분석을 위하여, 도구로서 사운드에 대한 분석이 선행되어야함은 당연하다 할 수 있다. 영화 사운드가 내러티브를 전달하며 예술성을 발현하는 방법이 결국 사운드의 물리적 속성의 변형을 통해서이기 때문이다. 이미지의 기본 속성에 대한 이해를 토대로 한 영상구조(visual structure)의 연구가 영상을 통한 내러티브 전달에 필수 요소인 것처럼[11], 사운드 자체의 물리적 속성에 대한 이해를 토대로 한 사운드 구조(sound structure)의 연구도 사운드를 통한 내러티브 전달에 필수적인 요소인 것이다. 시옹도 인간의 청취 방법을 음원의 청취(causal listening), 의미의 청취(semantic listening), 그리고 분석적 청취(reduced listening), 이렇게 세 가지 형태로 구분하면서, 그중 소리가 갖는 고유의 물리적 특성을 인식하는 분석적 청취의 연구와 훈련이 필요함을 주장했다[12]. 이미지의 분석적 인식 훈련이 이미지

를 통한 예술적 표현에 큰 영향을 미친 것과 같이, 사운드의 분석적 인식에 대한 연구가 사운드의 예술적 표현에 미칠 영향은 크다고 설명한다. 물론 이미 시용을 비롯한 많은 학자들이 사운드의 속성에 대한 연구를 진행해 왔다. 하지만 도앤(M. Doane)이 전제하듯, “분석이 불가능한 미공의 영역”인 사운드의 모호함으로 인해[13], 시용이, “획기적인 새로운 개념 없이는 완전한 분석 시스템 구축이 불가능하다”[14]고 표현할 만큼 어려움을 겪어온 것이 사실이다.

사운드의 물리적 특성에 대한 기존의 논의를 살펴보면, 사운드와 이미지의 거리감 일치(sound and image scale match)에 관한 제작 방식의 논의가 대표적인데, 알트만의 사운드 공간에 관한 논의에 잘 나타나있다[15]. 과거 할리우드의 사운드 제작 방법에 있어 대립이 되었던 두 가지 관점을, 명료한 대사 전달(intelligibility)과 사실적인 거리감 유지(acoustic fidelity)로 설명한다. 명료함을 유지하기 위해서는 사운드가 항상 근접한 거리에서 들리는 것처럼 녹음되고, 편집되고, 믹싱 되어야 하는데, 이는 사실감 유지와 충돌을 일으킨다는 것이다. 알트만은 결국 할리우드 제작 방식이 현실감에 대한 새로운 정의를 통해 명료함에 우선순위를 두게 되어, 사실감 유지를 위한 사운드는 무시되고 버려졌다고 주장하면서, 그 이유를 영화 이전부터 연극에서 통용 되어온 ‘현실과 다른 현실감’을 적용한 결과이고, 또 동시대의 비가시 편집(invisible editing)의 경향과도 부합함을 설명한다. 즉, 급작스러운 사운드의 물리적 속성 변화를 제거하고, 동일한 대사 크기를 유지하여, 영화는 새로운 영화적 현실감을 부여받게 되고, 이는 또 “관객이 관음 하는 이미지”와 부합하여, 관객이 이야기에 좀 더 주체적으로 참여할 수 있게 한다는 것이다. 또한, 움직임에 있어서도, 지속적인 컷의 변화가 주는 시점의 이동이 일으킬 수 있는 부자연스러움과 혼란을 고정된 사운드가 막아준다고 하고 있다.

알트만의 논의는 사운드의 물리적 속성의 차이에 따라 표출되는 공간성의 차이를 전제하고 있다. 또 그 공간성의 적합함은, 이미지의 공간성을 사운드가 얼마나 정확하게 표현하고 있는지로 판단된다. 즉, 가까운 음원의 소리가 가깝게 들리고, 먼 음원의 소리가 멀게 들리는지가 기준이다. 결론적으로, 명료함을 목적으로 하는

‘새로운 영화적 현실’을 위하여, 이미지의 사실적 공간성 표출이 무시되었음을 논점으로 한다. 하지만, 영화에서 사운드디자인의 목적이, 이미지의 사실적 단순 재생이 아님[16]을 전제로 생각해 볼 때, 이 논점에 몇 가지 문제가 있다. 첫째로, 사운드의 물리적 속성 변화로 공간성의 변화가 표현되는 것은 맞지만, 영화 사운드의 목적이 이미지의 공간성을 사실적으로 구현하는데 있다고 설명하는 것은 맞지 않으며, 둘째로, 현대의 고도로 발달된 사운드디자인의 예술성 발현 방법의 관점에서 볼 때, 이 새로 적용되는 ‘영화적 현실’을 단순히 명료함을 위한 현실의 왜곡 허용 정도로 설명하기엔 부족한 점이 있다. 사운드 공간의 미학적 기능에 대한 논의를 위하여, 공간성, 거리감 일치, 그리고 명료함을 넘어서는, ‘영화적 현실’의 본질을 새롭게 되짚어 보고, 그 구현 방법으로써 사용되는, 사운드의 물리적 속성과의 상관관계를 살펴보는 것이 필요해 보인다.

### 3. 영화적 현실

영화적 현실의 본질에 대한 논의는 여러 학자들에게서 쉽게 찾아볼 수 있다. 아른하임(R. Arenheim)은 예술에 있어서의 작업을, 현실의 단순한 모방이나 선택적인 모사가 아니라, “관찰된 특성”을 주어진 매체의 형식으로 전환하는 것이며, “감각기관의 메커니즘”을 지배하는 단순, 질서, 조화의 원칙을 따라, 감각적 대상물을 창의적으로 구성하는 것이라고 설명한다[17]. 이때 ‘관찰된 특성’은 사실적 현실에 대한 관찰자의 인식이라 할 수 있고, 그 인식을 영화의 매체 형식으로 다시 표현한 것이 곧 ‘영화적 현실’이라 할 수 있을 것이다. 이 ‘영화적 현실’을 만들어 내는 도구로써 영상 기법은 ‘감각기관의 메커니즘’, 즉 인간의 인식 과정의 방법을 따를 것이다. 프도프킨(V. Pudovkin)도 사운드와 이미지의 미학적 원리를 설명하면서, 인간의 인식 속의 현실은 실제 현실과 다르며, 이 인식의 과정은 사운드와 이미지를 통한 편집의 과정과 동일하고, 영화의 현실은 사실적 현실이 아닌 ‘인식된 현실’이라고 했다[18]. 벨톤(J. Belton) 또한 예술을 인식의 과정으로 해석하고 있으며, 인간의 인식 과정의 원리를 통해 영화의 사운드와 이미지가

존재하는 방식을 설명한다. 기술의 발달이 가져오는 사운드의 임무를 현실의 이상적 표현(an idealized reality)으로 설명하며, 그 이상적 현실을 심리적 리얼리즘(psychological realism)으로 설명한다[19]. 특히 영화의 사운드와 관련하여, 디처(M. Dichter)와 머치(W. Murch)의 설명을 인용하며, 영화의 사운드는 현실에서의 사실적 사운드가 아닌, 인간의 뇌에 인식되는 사운드의 표현이라 정의한다[20]. 이렇듯, 영화적 현실이란, 사실적 현실이 아닌, 인간이 인식하는 현실을 재구현한 것으로 설명할 수 있고, 사운드를 포함한 영상기법은, 재 구현된 인식이 관객의 인식으로 자연스럽게 전달될 수 있도록, 그 방법이 발전되어왔다고 할 수 있다. 사운드의 물리적 속성은 이렇게 영화적 현실이 인간의 인식과 닮아 있도록 하는 중요한 요소로 이용된다.

그렇다면, 알트만이 이야기한 ‘새로운 영화적 현실’을 위한 선택은, 과장된 명료함을 목적으로 하는 물리적 현실의 왜곡이라기보다, 영화의 예술성을 목적으로 ‘인식된 현실’을 표현하기 위한, 감각기관의 메커니즘을 따르는 가장 이상적인 표현방법이라 할 수 있다. 사운드의 물리적 속성 유지는, 몸의 모든 근육을 이동하여 능동적으로 세상을 관찰하는 시각에 비해, 많은 조절 능력 없이 수동적으로 소리를 받아들이는, 인간의 청각 인식 방법을 그대로 따르는 것으로 설명할 수 있는 것이다. 현실의 대화에서 목소리에 많은 물리적 속성의 변화가 있음에도 불구하고, 인간이 그 변화를 거의 인식하지 못하는 것을 생각해 볼 때 이는 쉽게 증명된다.

#### 4. 물리적 속성과 인식의 층위

영화 사운드디자인 과정에서, 사운드의 물리적 속성을 이용하여, 영화적 현실이 인간의 인식을 닮도록 하는 데 사용되는 대표적인 방법으로 인식의 층위 형성 과정이 있다. 이에 대한 이론적 배경을 먼저 살펴보면 다음과 같다.

우선 영화적 현실을 표현하기 위한 방법으로써 영화의 사운드 인식 과정에 대하여 벨톤은 다음과 같이 설명한다.[21]

*크리스티앙 메츠(Christian Metz)가 설명하듯 이미지는 구성 요소들로 세분화 할 수 없는*

*하나의 통합체로 인식된다. 반면 사운드는 대사(dialogue), 사운드이펙트(sound effects), 음악(music)등의 세부 요소들로 구성되어있으며, 이들은 서로 독립적으로 인식된다. 또 사운드는 이미지와 상이한 심리적 작용을 할 뿐 아니라 그 안의 요소들도 각각 서로 다른 심리적 작용을 따른다. 메츠가 주장하듯, 사운드는 결국 어떠한 구체적인 사물로 인식되지 않고, 사물의 성질의 묘사로 인식된다.*

또, 도엔(M. Doane)은, 인간의 앎의 개념(the concept of knowledge)이 이성과 직관(reason and intuition), 지성과 감성(intellect and intuition)으로 양분되어 존재하는데, 영화에서 사운드의 구체적 객관성의 결여가 결국 직관과 감정의 영역을 표현하게 한다고 설명한다.[22] 즉, 영화의 사운드는 독립적인 세부 요소들이 존재하며, 각각은 특별한 속성을 갖고, 각 구분들이 독립적으로 인식되면서 독자적인 심리작용을 한다는 것이다. 그래서 결국 총체적 인식에는 모호함과 비밀관성이 존재하여, 이미지처럼 구체적인 객관성을 표현하지 못하고, 대신 이차적인 속성을 부여하도록 인식된다.

현대 영화의 사운드디자인 과정에는, 이러한 모호함과 비밀관성을 최소화 하여, 내러티브의 일관된 직관과 감성을 표현할 수 있도록, 독립적으로 인식되는 소리의 구분들 사이에 ‘층위’를 형성시키는 과정이 있다. 실제적 현실과 다를지라도, 어느 한 구분의 소리가 다른 구분의 소리보다 더 잘 인식되도록 하는 것을 어렵지 않게 예로 들 수 있는데, 주인공의 대사가 잘 인식되도록 동시에 들리는 음악과 사운드이펙트의 물리적 속성을 변화시키는 경우가 이에 속한다.

인간의 청각 인식 과정에서도 동일한 층위 형성의 과정을 찾아볼 수 있다. 전 방향에서 지속적으로 감각되는 소리들은 선택적 주의(selective attention)과정을 통해 선별되고, 선별된 소리들은 각각 다른 주의집중 정도를 가지며, 층위를 형성한다. 이 때 주의 집중 정도는 소리가 갖는 정보의 중요성 정도에 의해 결정된다. 일상의 대화에서 정보적 중요성이 큰 목소리에 주의 집중할 때, 사람이 움직이는 옷 소리나 주변 소음 등이 망각되는 경험으로 쉽게 설명된다. 하지만 주의 집중에서 벗어난 소리들이 감각에서 사라지는 것은 아니다. 모든 소리들은 여전히 감각기관

에 전달되고, 동시에 인간의 직관과 감정에 영향을 미친다.

영화적 현실의 사운드는 인간이 인식하는 사운드를 영화에서 재현한 것이며, 층위를 형성하는 과정은 청각기관의 메커니즘을 따르는 것이라 할 수 있다. 영화의 사운드디자인은 내러티브의 정보 전달에 유의미한 소리들을 선별하고, 이들에 인위적인 인식의 층위가 형성되도록 한다. 그리고 이 인식의 층위 구성은 소리의 물리적 속성 조절을 통해 형성된다. 정보적 의미가 큰 사운드는 인식 층위의 최우선에 오도록 물리적 속성이 변형되고 유지되며, 정보적 의미가 작은 사운드는 직접적 인식이 어려운 인식의 하위층위에 오도록 속성이 변형된다. 인식 층위의 최우선에 오는 사운드는 대사(dialog)가 대표적이며, 최하위에 오는 사운드는 앰비언스(ambience)가 대표적이다. 각 층위는 독립적으로 인식 정도가 형성되어 관객에게 독자적으로 영향을 미치고, 궁극적으로 관객은 이러한 인위적으로 형성된 층위를 총체적으로 받아들여 영화의 내러티브를 의도된 대로 인식하게 된다.

영화에서 사운드의 역할은 영화적 현실, 즉 관찰된 인식의 예술적 재 구현으로 설명할 수 있고, 인식의 층위 형성을 그 중요한 방법으로 설명할 수 있다. 사운드 속성 변화의 중요한 목표 중 하나는 사운드에 인식의 층위를 구성하는 것이며, 이러한 층위의 구성은 관객이 사운드를 통해 내러티브의 정보와 감정을 받아들이는데 직접적인 역할을 하고, 이로 인하여 사운드를 통한 내러티브 전달[23]이 가능하게 된다. 이렇게 영화 사운드의 내러티브 전달을 통한 예술성을 논의하는데 있어, 사운드의 물리적 속성과 인식의 층위 형성은 중요한 논점이 된다고 할 수 있다. 그러므로 사운드의 공간 구성의 예술적 효용성에 대한 논의에서도 중요한 관점이 되어야 한다. 이제 이러한 물리적 속성과 인식 층위 형성을 고려하여 시용의 사운드 공간 구분을 내러티브 요소인 정보와 감정[24] 전달을 위한 영역으로 다시 해석해 보려고 한다.

## 5. 사운드의 내러티브 공간 구분

### 5.1 오프스크린 사운드(Offscreen Sound)

오프스크린 사운드의 논의에는 먼저 프레임을 기준으로 하는 인식 정도의 차이에 대한 전제가 필요하다. 프레임은 내러티브가 이미지로 표출되는 공간이다. 대부분의 사건들이 프레임 안에서 이루어지며, 이미지가 프레임을 벗어나는 것은 불가능하다. 당연히 내러티브가 진행되는 내내 관객은 프레임에 주의를 기울이게 되고, 어떠한 영상기법도 관객의 시선을 프레임 밖으로 끌어낼 수 없으며, 오히려 이를 방지하기 위하여 노력한다. 설사 사운드로 표현되는 내러티브가 프레임 밖에서 진행 된다 하더라도 이미지가 존재하지 않는 이 영역이 관객의 응시나 완전한 주의집중을 유발하지 않도록 하는 것은 당연하다. 즉, 관객의 인식 속에 프레임은 중요한 경계를 형성하게 된다. 인식의 층위에서 프레임 안은 근본적으로 프레임 밖보다 우선한다. 그렇다면 온스크린 사운드와 오프스크린 사운드는 근본적인 물리적 속성의 차이를 전제한다고 할 수 있다. 실제로 많은 사운드디자이너들이, 프레임 안의 인물이 밖으로 이동할 때 들리는 발소리의 디자인을, 프레임을 경계로 볼륨을 작게, 피치를 낮게, 음색을 어둡게, 그리고 잔향이 많게 변화를 주어 구분하여 디자인하고 있다.

이는 시용이 오프스크린 사운드 자체의 본질적 특성이 없다고 한 주장과 상반되는 듯하다. 하지만 사실 시용 역시 오프스크린 사운드의 물리적 성질에 대해 언급을 하고 있다[25]. 시용은 관객의 주의를 끄는 오프스크린 사운드를 능동적 오프스크린 사운드(active offscreen sound)로, 그렇지 않은 사운드를 수동적 오프스크린 사운드(passive offscreen sound)로 구분한다. 히치콕(Hitchcock, 1960)의 영화 <사이코(Psycho)>에서 관객의 주의집중을 유발하는 엄마의 목소리와 그렇지 않은 주변 소음 등의 앰비언트(ambient) 사운드를 각각의 예로 들고 있다. 시용은 수동적 오프스크린 사운드를 소리의 근원에 대한 궁금증을 유발시키지 않고, 음원의 가시화를 기대하게 하지 않는 소리로 정의하면서, 안정적인 공간을 제공하는 소리로 대표하여 설명한다. 하지만, 사실 이것은 소리의 공간 구분과 상관없는, 인식 정도에 따른 소리 자체의 물리적 속성에 대한 설명이라 할 수 있다. 수동적 오프스크린 사운드의 특징은 불분명한 세부 묘사, 도드라지지 않는 소리, 가깝지 않은 거리감이다.

영화 사운드 중 주변 소음에 해당하는 앰비언스(ambience)가 대표적으로 이러한 특징을 갖도록 디자인되고 있다. 이외에도 사람들의 웅성거림, 행인의 발자국, 지나가는 자동차 등도 수동적 오프스크린 사운드의 특징을 갖는다. 수동적 오프스크린의 물리적 특징은 크지 않은 볼륨, 높지 않은 피치, 뚜렷하지 않은 음색, 그리고 적당한 잔향의 존재 등으로, 국내 일부 작업 현장에서 이를 ‘오프성(off 性)’ 사운드 등으로 명칭하고 있다. 반면, 능동적 오프스크린 사운드는 구체적인 세부 묘사, 명확하고 밝은 소리, 가까운 거리감의 특징을 갖는다. 이 또한 물리적 속성의 조정을 통해 구현이 된다.

이러한 관점에서, 오프스크린 사운드의 본질적 특성에 대한 시용의 전제는 다르게 설명될 수 있다. 프레임의 경계가 근본적으로 인식의 층위를 구분한다는 점과, 인식의 층위가 사운드의 물리적 속성에 의하여 형성된다는 점을 전제로 할 때, 오프스크린 사운드와 온스크린 사운드의 물리적 속성의 차이는 분명히 존재한다. 다만, 시용은 프레임 밖에도 관객의 주의집중을 요구하고, 정보적으로 강조되어야 할 사운드가 존재하며, 프레임 안에도 관객의 인식에서 멀어져야 할 사운드가 존재함을 이야기 한다. 즉, 온스크린 사운드에도 능동적, 또는 수동적 온스크린 사운드가 존재하며, 그렇기 때문에 오프스크린 사운드를 소리의 특성만으로 항상 구분할 수 있는 것은 아니라고 하는 것이다.

그렇다면 인식의 층위를 고려해 볼 때, 온스크린 사운드와 오프스크린 사운드의 예술적 효용성을 다음과 같이 설명할 수 있을 것이다. 온스크린 사운드는 대부분이 내러티브 정보의 중요한 이미지와 결부되어있기 때문에 능동적 사운드 속성을 전제로 갖고, 내러티브가 진행되는 동안 정보 전달 기능의 정도에 따라 다양한 층위로 변화되어 디자인 된다. 마찬가지로, 이미지와의 결부가 불가능한 오프스크린 사운드는 기본적으로 수동적 사운드 속성을 전제로 갖고, 정보 전달보다는 감정 전달의 기능을 주로 갖게 되며, 정보적 의미를 담게 될 때엔, 그 정도에 따라 층위의 스펙트럼을 형성하도록 디자인 된다.

온스크린 사운드든 오프스크린 사운드든 인식의 상층위에 형성된 사운드는 기본적으로 내러티브가 표출하는 정보 전달의 역할을 담당하기

용이하고, 하층위에 형성되는 사운드는 상대적으로 감정 전달의 역할을 담당하기 수월하다. 상층위의 대표적인 사운드인 대사가 내러티브 정보 전달의 핵심적인 역할을 할 때, 하층위의 대표적인 사운드인 앰비언스가 내러티브 감정전달에 중요한 역할을 하는 이유가 여기에 있다. 또한 이미지의 부재로 낮은 층위에 형성되어야 할 오프스크린 사운드가, 인식의 상층위에 형성되어 주의집중을 요구하게 되면, 관객은 부자연스러움과 불편함을 느끼게 되고, 이유의 설명 또는 음원의 인식을 필요로 하게 되며, 이는 기대(anticipation)와 가시화(de-acousmatizing)의 욕망으로 이어지게 된다. 시용이 설명하는, 음원이 가시화 되지 않는 어쿠스매틱(the acousmatic) 상황에서 서스펜스와 미스테리가 형성되는 원리도 이와 같이 설명될 수 있다.

## 5.2 앰비언트 & 인터널 사운드 (Ambient & Internal Sound)

시용이 다음으로 구분하는 앰비언트 사운드에는 온스크린과 오프스크린의 경계가 존재하지 않는다. 이는 영화의 배경 공간이 프레임 안과 밖에 동시에 존재하기 때문으로 설명되지만, 더욱 중요한 것은 온스크린과 오프스크린에서 앰비언트 사운드가 동일하게 인식의 저층위에 존재한다는 것일 것이다. 영화 전체에 지속적으로 존재하지만, 대부분의 경우 관객에게 가장 낮은 인식의 층위를 형성하도록 수동적 사운드의 속성으로 녹음되고, 편집되며, 믹싱이 된다. 그러면서 내러티브 배경 공간의 정보와 함께, 내러티브의 감정을 전달하도록 다양한 방법으로 고안되어 디자인되고 있다.[26] 이와는 정 반대로, 호흡, 심장박동, 생각, 상상, 회상 등, 등장인물의 내면에서의 소리, 또는 알트만이 언급한, 인터널 오디터(internal auditor)의 청점에서의 소리[27]인 인터널 사운드(internal sound)는, 온스크린에서든 오프스크린에서든, 항상 능동적 사운드의 속성을 갖으며, 언제나 높은 층위의 인식을 요구하고, 주관적 시점에서 내러티브의 정보를 관객에게 직접적으로 전달하는 역할을 하게 된다.

## 5.3 온-디-에어 사운드 (On-the-air Sound)

다음으로 시용은 온-디-에어(on-the-air) 사운드를 구분하여 정의한다. 라디오, 전화기, 텔레비전 등 방송통신망을 통해 전달되는 소리로 정의되며, 마찬가지로 온스크린과 오프스크린의 경계가 존재하지 않는다. 때로는 앰비언스나 배경음악과 같이, 직접적인 정보전달의 역할을 전혀 하지 않다가도, 때로는 대사처럼 정보전달의 핵심적인 역할을 할 수 있는 영역이다. 이에 인식의 층위 변화가 거의 필연적으로 수반되며, 이에 따른 소리의 물리적 속성 변화 또한 필수적으로 나타난다. 라디오든, 전화든, 소리의 정보적 의미 정도가 변화할 때, 사운드의 속성을 급격하게 또는 점진적으로 변화하여 관객의 인식 층위를 넘나드는 경우가 영화 사운드에 빈번하게 사용된다. 조지 루카스(Lucas, 1973) 감독의 <청춘낙서(American Graffiti)> 전반에 흐르는 라디오 방송이 대표적인 예이다. 60년대 초반 미국의 자유분방함과 예측불허의 즐거움과 낭만, 그리고 청년들의 고민과 갈등에 대한 추억을 담은 이 영화에는, 시작부터 끝까지 유명 라디오 디제의 멘트와, 당시의 팝 음악이 끊이지 않고 흐르며, 영화에 향수의 감정을 불어넣고, 때로는 내러티브 진행의 중요한 역할을 담당하기도 하고, 때로는 간접적으로 영화의 주제를 담아내기도 한다. 이때 디제의 멘트가 내러티브 정보 전달에 의미 있는 역할을 담당할 땐, 관객의 인식의 최상위에 위치하도록, 적절한 볼륨과 뚜렷한 음색, 그리고 잔향이 없는 능동적 사운드의 속성을 갖지만, 주연배우들의 대사가 시작되고 사건이 진행되면, 급격히 볼륨이 낮아지고, 불분명한 음색으로 변형되고, 잔향이 생성되어, 수동적 사운드의 속성으로 변한다. 그리고 라디오를 통해 들려오는 음악은 자동차, 레스토랑, 슈퍼마켓 등 내러티브가 진행되는 거의 모든 공간에서 수동적 사운드의 속성을 유지하며 영화의 감정을 관객에게 전달한다.

#### 5.4 년다이제틱 사운드 (Nondigitalic Sound)

내레이션이나 배경음악과 같이 내러티브 현실 속에 음원이 존재하지 않는 소리로 정의되는 년다이제틱 사운드는, 내러티브 전달에 상당히 중요한 역할을 담당한다. 우선 년다이제틱 사운드는 다른 공간 영역과 근본적인 차이가 있다. 년

다이제틱 사운드는 프레임 안 이미지가 표현하는 이야기에 속해있지 않기 때문에, 프레임의 경계가 의미를 갖지 못하고, 또 프레임 속 내러티브 현실의 인식에도 구속받지 않는다. 즉, 온스크린 사운드나 오프스크린 사운드와는 전혀 다르게, 프레임을 기준으로 하는 인식의 층위 구별이 적용되지 않고, 또한 영화적 현실의 인식에 필요한 정보의 중요성 정도를 기준으로 하는 층위 형성이 적용되지 않는다. 대신 다른 기준으로, 비교적 자유롭게, 하지만 주어진 역할을 수행하기 위한 최적의 인식 층위로 위치해가며, 내러티브의 정보와 감정을 직접적이고 비교적 극단적으로 표출하고 전달한다. 관객은 이 태생적인 음원의 부재에 대하여, 가시화의 욕망이나 심리적 불안정을 느끼지 않고, 내러티브 현실의 정보에 구속되지 않는 인식 층위 형성을 자연스럽게 허용하며, 극단적인 층위 형성에도 불편해하지 않을 뿐 아니라, 오히려 이를 적극적으로 수용한다. 이로 인해 년다이제틱 사운드가 내러티브의 정보와 감정의 전달의 중요한 역할을 담당할 수 있게 되는 것이다.

년다이제틱 사운드 중 내러티브의 정보전달에 가장 직접적인 역할을 하는 내레이션은 항상 인식의 최상층위에 존재하며, 그 물리적 속성도 이에 준하도록 디자인 된다. 항상 가까운 거리감이 유지되도록 녹음되고, 또 항상 영화의 레퍼런스 레벨(film sound reference level)을 유지하도록 볼륨이 조정되며, 충분한 로우프리퀀시(low frequency)로 가까운 소리의 무게감을 갖고, 적당한 하이프리퀀시(high frequency)로 명료함을 갖도록 음색이 조정되고, 잔향은 철저히 배제되어 공간적 정보가 느껴지지 않도록 디자인된다. 그리고 다른 모든 소리들은 내레이션이 이 최고 층위를 유지할 수 있도록 물리적 속성이 조정된다. 내레이션이 시작되면 모든 온, 오프스크린 사운드는 상대적으로 낮은 층위의 물리적 속성을 갖도록 조정되고, 내레이션이 끝나는 순간 모두 원래의 자리로 돌아온다. 이렇게 언제나 최고 층위에 위치하는 내레이션은 관객의 최우선의 주의집중을 유발하면서 내러티브의 정보를 직접적으로 전달할 수 있게 된다.

내러티브의 감정전달에 직접적인 역할을 하는 배경음악은 인식의 층위를 최상위부터 최하위까지 자유롭게 넘나들며 존재한다. 기본적으로 다

른 공간 영역에서 전달하는 내러티브의 정보를 방해하지 않으면서, 슬픔, 기쁨, 긴박감, 긴장감, 웅장함 등, 내러티브의 감정을, 필요에 따라서는 최하층위의 물리적 속성을 통해서, 때로는 최상층위의 물리적 속성을 가지며 효과적으로 전달한다. 다른 공간 영역에서 내러티브의 중요한 정보를 담기 위하여 디자인 된 대사와 사운드이펙트 등의 전달을 방해하지 않도록, 악기와 리듬과 선율과 화성과 음색이 선택되어, 작곡 되고, 편집 되고, 믹싱 되며, 때로는 수동적 물리적 속성으로 인식의 하층위에 위치하여, 대사와 대사 사이의 공백을 앰비언스처럼 조용히 채우면서 대화의 감정을 담아내고, 때로는 능동적 물리적 속성으로 인식의 상층위에 위치하여, 사건이 진행되는 동안 사운드 이펙트처럼 크고 직접적인 방법으로 사건의 감정을 표출한다. 관객은 이러한 자유로운 인식 층위 형성 속에서, 정보의 부재함을 거부하지 않고, 감정만을 적극적으로 수용한다. 영화가 끝난 후, 배경음악을 정보로써 인식한 기억은 남지 않지만, 전달 된 감정의 기억은 명확하게 남는 이유를 이것으로 설명할 수 있다.

넌다이제틱 사운드의 또 다른 중요한 내러티브 전달 방식이 있는데, 이는 온스크린, 또는 오프스크린으로, 영역의 경계를 넘나드는 경우이다. 내러티브의 현실 밖에 존재하던 내레이션과 배경음악이, 음원이 존재하는 내러티브 속으로 이동하며, 등장인물의 대사 또는 연주로 드러나는 경우가 이에 해당한다. 앞서 살펴본 것과 같이 인식의 전제가 근본적으로 다른 넌다이제틱 사운드의 공간 영역 이동은, 그 인식 전체의 변화를 관객에게 경험하게 하며, 관객은 이를 극단적 경험으로 받아드리며 일종의 각성을 통한 미묘한 쾌감을 느끼게 된다. 관객이 무방비 상태에서 듣고 있던 전지적 시점의 내레이션의 화자가, 프레임 안의 등장인물로 가시화 될 때, 내러티브 현실과 연관성이 존재함을 깨달으며 느끼게 되는 유머를 예로 들 수 있다. 마크 포스터(Forster, 2007)의 <스트레인저 덴 픽션(Stranger Than Fiction)>에서 주인공의 일상을 설명하던 내레이션의 화자가 비극소설을 쓰기 위해 고심하는 영화 속 소설가였음이 드러날 때 느끼게 되는 미묘한 감동과 웃음이 이에 해당한다. 또한, 내러티브 사건과 함께 흐르는 배경음악을 주의 집중 없이 듣고 있던 관객이, 프레임

속에서 그 음원이 가시화 되며, 내러티브의 정보적 의미가 담겨 있었음을 깨닫게 될 때, 그 의미가 더욱 강조되어 느껴지는 경우도 좋은 예이다. 크리스 크라우스(Krous, 2006) 감독의 <포 미니츠(Vier Minuten)>에서 여죄수의 난동을 저지하려 몰려오는 교도관들의 장면 위에 배경음악으로 흐르던 광기어린 피아노 선율이, 사실은 천재 피아니스트인 여죄수의 연주였음이 드러날 때 느끼게 되는 감탄이 이에 해당한다.

반대로, <청춘 낙서>에서처럼, 온, 오프스크린 사운드가 넌다이제틱 영역으로 이동하는 경우에도 역시 동일한 효과를 갖고, 또 이러한 이동이 지속적으로 반복되기도 한다. 젊은 남녀가 타고 있는 자동차 라디오에서 시작한 오프스크린 음악이, 도로 위를 달릴 때 넌다이제틱 배경음악으로 변화했다가, 다시 음악을 틀고 있는 라디오 방송국 디제이가 음원으로 보이며 온스크린 사운드로 들려올 때, 음악의 감정은 영화 전체의 감정으로 관객에게 전해지고, 그 감정은 다시 이야기 속에서 확장되기를 반복한다.

이렇게 온, 오프스크린 사운드와 본질적 차이를 갖는 넌다이제틱 사운드는, 내러티브의 전지적 정보를 직접적으로 표현하기도 하고, 또는 전체적 감정을 극대화하여 표출하기도 하면서, 효과적인 내러티브 정보와 감정 전달의 역할을 담당한다.

## 5.5 사운드 공간 구분과 내러티브

예술 매체로서의 영화에서 사운드의 내러티브 전달 역할은, 내러티브가 표출 하는 정보를 가치 있게 구현하고, 내러티브의 감정을 효과적으로 담아내며, 의식을 창의적으로 내포하게 하는데 있다.[28] 영화 사운드의 공간은 이러한 내러티브가 전달되는 공간이며, 사운드 공간의 미학적 효용성은 곧 내러티브 전달 역할을 통한 영화의 예술성 발현에 있다고 할 수 있다. 내러티브 전달의 관점에서 사운드 공간의 의미와 활용 방법을 살펴보면, 시용이 열려두었던 사운드 공간 영역의 미학적 효용성에 대한 구체적 설명의 시도가 가능하다. 온스크린, 오프스크린, 넌다이제틱의 각 영역에서, 그리고 그 안에 형성되는 다양한 인식의 층위에서, ‘음원의 가시성의 대립’에 의해, 때로는 안정감을, 때로는 불안과 욕망을 경험하게 하고, 때로는 각성의 쾌감을 갖게 함을



설명할 수 가 있다. 또 각 영역 안에서 어떻게 인식의 층위를 형성하느냐에 따라 ‘객관성과 주관성’ 또는 ‘현실과 상상’이 대립되어 표현될 수 있음을 알 수 있고, 또 영역의 이동을 통하여 ‘과거, 현재, 미래 사이의 차이’를 넘나들며 내러티브의 정보와 감정과 의미를 담아내는 방법을 생각해 볼 수가 있게 된다.

## 6. 결론

영화 사운드의 공간에 대한 논의에서, 각 공간 영역이 영화의 내러티브를 어떻게 전달할 수 있는지를 연구하는 것은, 사운드를 통한 영화의 예술성 발현의 방법을 연구한다는 데 있어서 그 의미가 크다. 본 논문은 시용이 구분해 놓은 사운드 공간 영역이 단순한 공간의 구분을 넘어, 내러티브 전달의 관점에서 어떠한 효용성을 갖게 되는지에 대한 문제의식으로 시작되었다. 사운드를 통한 내러티브 전달의 연구에 있어 사운드의 물리적 속성의 이해는 필수적인 요소이었고, 영화의 예술성을 위한 ‘영화적 현실’의 창의적인 재구성에 이 사운드의 물리적 속성이 어떻게 활용되는지를 연구해 보았다. 사운드의 물리적 속성 조정을 통하여 영화에서 사용되는 사운드들 사이에 내러티브의 정보 전달 정도에 따라 인식의 층위를 형성함으로써, 관객이 이해하게 되는 내러티브의 ‘영화적 현실’을 의도대로 창조해낼 수 있었고, 이러한 관점에서 사운드가 각 공간에서 어떻게 내러티브를 전달할 수 있는지를 살펴보았다.

먼저, 온스크린과 오프스크린 사이에는 프레임을 경계로 관객의 인식의 층위에 근본적 위계가 형성됨을 확인할 수 있었다. 관객의 주의를 집중되는 온스크린 사운드는 인식의 상층위에, 관객의 응시나 완전한 주의집중 대상이 될 수 없는 오프스크린 사운드는 인식의 하층위에 위치하는 것을 기본 전제로 한다. 그리고 정보적 의미 정도에 따라서 정보적 의미가 작은 온스크린 사운드는 인식의 하층위에, 반대로 정보적 의미가 큰 오프스크린 사운드는 인식의 상층위에 위치하도록 디자인된다. 이렇게 프레임 안에 존재하지 않는 오프스크린 사운드가 인식의 상층위에 위치할 때, 관객은 주의 집중해야 할 음원의 인식을

필요로 하게 되면서, 기대와 가시화의 욕망을 갖게 됨을 확인하였다.

프레임 안과 밖에 동시에 존재하는 앰비언트 사운드는 항상 인식의 하층위에 위치하며, 내러티브의 감정 전달의 역할을 담당하게 된다. 반대로, 온스크린에 존재하기도 하고 오프스크린에 존재하기도 하는 인터널 사운드는 항상 인식의 상층위에 위치하며 주관적 시점에서 내러티브를 경험하게 하는 역할을 한다. 그리고 방송통신망을 통해 전달되는 온-디-에어 사운드는 인식의 최상층위와 최하층위를 모두 오가며 인터널 사운드와 같은 직접적인 정보 전달의 역할과 앰비언트 사운드와 같은 내러티브의 감정 전달 역할을 함을 알 수 있었다.

넌다이제틱 사운드는 인식의 층위 형성에 있어 다른 영역의 사운드와 본질적인 차이가 있었다. 프레임 안의 이야기 속에 존재하지 않지 않기 때문에 프레임의 경계에 의한 층위 구분이나 내러티브 정보의 중요성 정도를 기준으로 하는 층위 구분이 적용되지 않는다. 내레이션은 항상 인식의 최상층위를 형성하며 직접적인 정보전달 역할을 하고, 음악은 인식의 최상층위부터 최하층위까지 자유롭게 층위를 이동하며 항상 직접적인 감정 전달의 역할을 한다. 또한, 넌다이제틱 사운드가 다른 공간 영역으로 이동할 때, 인식 전제의 변화에 따른 각성으로 내러티브의 감동과 쾌감을 더하게 됨을 알 수 있었다.

영화의 사운드로 표출되는 내러티브 공간은 이미지와 상관관계를 가지며 다양한 영역으로 구성되는데, 각 영역은 독립적인 특성을 가지며 독자적인 내러티브 전달 역할을 하고 있음을 확인할 수 있었다. 이로써, 영화 사운드의 내러티브 공간이 어떠한 미학적 효용성을 갖는지에 대한 구체적인 설명의 시도가 가능하게 되었다.

영화의 예술성을 연구하는데 있어, 이 연구가 시도하고 있는 사운드 구조에 대한 연구는 필수적이다. 아직 충분하지 않은 이 분야에 사운드의 정확한 이해를 바탕으로 한 구체적인 구조의 연구는 지속되어야 할 필요가 있다.

## References

[1]M. Chion, Audio-Vision. Ed. and Trans. Claudia Gorbman. NY: Columbia University Press, pp.50-54, 19

- 94.
- [2]M. Chion, *ibid.*, pp.50
- [3]M. Chion, *ibid.*, pp.73-78
- [4]R. Bresson, *Notes on Sound*, In Weis, E., & Belton, J. (Eds.), *Film Sound*, NY: Columbia University Press, pp.149, 1985.
- [5]R. Altman, *Sound theory and sound practice*, Columbia University Press, pp.44-45, 1992.
- [6]Minah Jeong, "Voice without image, and Acousmtre", *Film Studies*, Vol.35, pp.191-212, Mar. 2008.
- [7]Won-Tae Seo, "Study of sound space in film making", *Korean Film Association Conference Dissertations*, pp.24-29, May 2005.
- [8]Chul-Hee Lim, "The dialectic of onscreen and offscreen space in film", *Humanities Contents*, Vol.27, pp.261-282, Dec. 2012.
- [9]Eun-Dong Kim, "Sound direction through listening point application", *Journal of the Korea Contents Association*, Vol.14, No.11, Nov. 2014.
- [10]M. Chion, *op. cit.*, p.136.
- [11]B. Block, *The Visual Story*, Burlington, MA: Focal Press, 2008
- [12]M. Chion, *op. cit.*, pp.10-20,
- [13]A. M. Doane, *Ideology and the Practice of Sound Editing and Mixing*, In Weis, E. & Belton, J. (Eds.), *Film Sound*. NY: Columbia University Press, pp.54-62, 1985
- [14]M. Chion, *op. cit.*, pp.31
- [15]R. Altman, *op. cit.*
- [16]Dong-Hwan Lee, "The narrative elements of sound design for film", *Journal of Digital Design*, Vol.13, No.4, p.477-486. Oct. 2013a.
- [17]R. Arnheim, *Film as Art*. Trans. Bangok Kim, Seoul, Kirinwon, 1990.
- [18]V. I. Pudovkin, *Asynchronism as a Principle of Sound Film*, In Weis, E., & Belton, J. (Eds.), *Film Sound*, NY: Columbia University Press, pp.86-91,1985.
- [19]J. Belton, *Technology and Aesthetics of Film Sound*, In Weis, E., & Belton, J. (Eds.), *Film Sound*, NY: Columbia University Press, pp.63-72, 1985.
- [20]J. Belton, *ibid.*, p.67
- [21]J. Belton, *ibid.*, p.64
- [22]A. M. Doane, *op. cit.*
- [23]Dong-Hwan Lee, *op. cit.*
- [24]Dong-Hwan Lee, *op. cit.*
- [25]M. Chion, *op. cit.*, p.59
- [26]Dong-Hwan Lee, "Narrative functions of sound design in films", *Journal of the Korea Contents Association*, Vol.13, No.12, p.477-486, Dec.2013b.
- [27]R. Altman, *op. cit.*, p.62
- [28]Dong-Hwan Lee, 2013b. *op. cit.*



### 이 동 환

2001년 : 뉴욕대학교 영화과  
(예술학학사)

2013년 : 고려대학교 방송영상학과  
(언론학석사)

2001년~2003년: Solar Film Prod. 사운드디자이너  
2005년~2008년: 라이브톤 사운드디자이너  
2008년~2009년: 스튜디오K 사운드디자이너  
2009년~현재:서울미디어대학원 뉴미디어학부 조교수  
관심분야 : 사운드디자인, 영화, 뉴미디어